

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE*
SPARKOL PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
DI SMK HARAPAN KARTASURA**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1 pada
Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

Oleh:

MUHAMMAD RIZAL

A210140111

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AKUNTANSI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2019

HALAMAN PERSETUJUAN

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE SPARKOL*
PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
DI SMK HARAPAN KARTASURA**

PUBLIKASI ILMIAH

oleh:

MUHAMMAD RIZAL
A210140111

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Wafrotur Rohmah, S.E., MM

NIDN 06-0811-5701

HALAMAN PENGESAHAN

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN *VIDEOSCRIBE SPARKOL* PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN DI SMK HARAPAN KARTASURA

OLEH
MUHAMMAD RIZAL
A210140111

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta
Pada hari Selasa, 26 November 2019
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. Dr. Wafrotur Rohmah, S.E., MM
(Ketua Dewan Penguji)
2. Dr. Suyatmini, S.E., M.Si
(Anggota I Dewan Penguji)
3. Drs. Budi Sutrisno, M.Pd
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)



Dekan,

Prof. Dr. Harun Joko Prayitno, M. Hum.

NIDN. 00 280465 01

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam publikasi ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya.

Surakarta, 26 November 2019

Penulis



MUHAMMAD RIZAL
A210140111

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEOSCRIBE SPARKOL
PADA MATA PELAJARAN KEWIRAUSAHAAN
DI SMK HARAPAN KARTASURA**

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis videoscribe Sparkol dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif dengan desain penelitian studi kasus. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis data kualitatif. Data yang dikumpulkan pada penelitian untuk mengetahui penerapan media videoscribe sparkol dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura dan kendala apa saja yang dihadapinya. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran baik sebelum maupun setelah penelitian diperoleh kesimpulan bahwa media ini berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sebagaimana diketahui rerata keaktifan belajar sebelum penelitian hanya sebesar 34,72%, sedangkan setelah penelitian pengaplikasian media rata-rata keaktifannya menjadi sebesar 80,56%. Melalui hasil wawancara yang dilakukan pada dua guru dapat diketahui bahwa respon positif muncul dari hasil jawaban wawancara tersebut. Melalui data penilaian hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan materi peluang usaha kendaraan ringan dapat diketahui bahwa adanya peningkatan baik dilihat dari ketercapaian KKM maupun rerata hasil belajar siswa. Ketercapaian KKM sebelum penelitian sebesar 33,33%, sedangkan setelah penelitian meningkat menjadi 87,50%. Ditinjau dari rerata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang semula 74,38, setelah penelitian mengalami peningkatan menjadi 84,54%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Videoscribe Sparkol dapat digunakan dan berdampak positif pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ada beberapa kendala dalam penggunaan media videoscribe sparkol ini. Kendala tersebut ada pada perhatian siswa, pembuatan dan pengoperasian media. Berbagai kendala ini sebenarnya dapat diatasi dengan berbagai persiapan yang lebih matang, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Kata Kunci: media pembelajaran videoscribe sparkol, kewirausahaan, inovasi belajar

Abstract

This research was conducted to determine the feasibility of Sparkcount videoscribe based learning media in entrepreneurial learning at Harapan Kartasura Vocational School. This research is a type of qualitative research with a case study research design. The type of data used in this study is qualitative data type. The data collected in the study to find out the application of video subscription sparkol media in entrepreneurship learning at SMK Harapan Kartasura and what obstacles it faces. Data collection techniques used in this study were observation,

interviews, and documentation. Based on the results of observations of the learning process both before and after the research it was concluded that this media influences the activity of students in learning. As is known, the average activity of learning before the study was only 34.72%, whereas after the study of media application the average activity was 80.56%. Through the results of interviews conducted on two teachers it can be seen that positive responses emerge from the results of the interview answers. Through the assessment of student learning outcomes in entrepreneurship subjects material opportunities for light vehicles can be seen that there is an increase both in terms of KKM achievement and the average student learning outcomes. The achievement of KKM before the study was 33.33%, whereas after the study it increased to 87.50%. In terms of average student learning outcomes also increased from 74.38, after the study increased to 84.54%. So it can be concluded that the learning media based on the application Videoscribe Sparkol can be used and has a positive impact on entrepreneurship subjects at SMK Harapan Kartasura. Based on the results of observations and interviews conducted there are several obstacles in the use of this mediacribe sparkol media. These constraints are on the attention of students, the making and operation of media. These various obstacles can actually be overcome by a variety of more mature preparations, so that learning objectives can be achieved.

Keywords: learning media videoscribeparkol, entrepreneurship, innovation learning.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pada dasarnya pendidikan nasional bertujuan untuk mewujudkan persatuan bangsa yang dimulai dari pemberian bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan kepada siswa. Upaya perwujudan dari tujuan pendidikan nasional tersebut dapat melalui pendidikan yang bermutu pada setiap satuan pendidikan. Pendidikan yang bermutu ini dimulai dari suatu proses pembelajaran yang berkualitas.

Siddiq, Munawaroh, dan Sungkono (2008: 1.9) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan guru untuk membelajarkan siswanya mencapai tujuan yang diharapkan. Tujuan yang diupayakan

pencapaiannya melalui kegiatan pembelajaran meliputi tiga hal yaitu pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. Ketiga hal ini sangatlah penting bagi siswa disemua jenjang pendidikan. Salah satunya pada jenjang sekolah menengah atas. Pada tahap ini, siswa akan lebih mudah menerima materi pelajaran. Proses pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa, sehingga siswa ikut serta dalam upaya pemerolehan pengetahuan. Pembelajaran interaktif ini dapat dimulai dengan memanfaatkan teknologi menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran.

Memurut Bernard Renaldy suteja, jimmy Anthony Sarapung & Wilfridus Bambang Triada Hanjaya (2008: 241), Teknologi informasi memungkinkan penciptakan teknik pengajaran baru, yaitu melalui media interaktif cd ataupun video. Oleh karena itu, guru tidak hanya selalu berpatokan pada model pembelajaran konvensional. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang berdaya guna dan berhasil guna perlu adanya peningkatan proses pembelajaran, salah satunya dengan pemanfaatan teknologi menjadi media pembelajaran.

Media pembelajaran sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran yang berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Rifa'I dan Anni (2009: 196), sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam pembelajaran. Melalui pemanfaatan media pembelajaran yang efektif maka akan tercipta keefektifan dalam pembelajaran. Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan proses belajar mengajar (Sadiman 1987, dalam Trianto, 2010: 20). Selain pemanfaatan media yang kreatif dan efektif, guru yang efektif juga memegang peranan penting, karena dalam hal ini gurulah sebagai perancang media yang sesuai dengan materi.

Disisi lain hasil observasi awal menunjukkan bahwa, pada kegiatan pembelajaran Kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura, khususnya di Kelas X, guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional yaitu dominannya penggunaan metode ceramah dan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini menyebabkan siswa kurang memperhatikan pembelajaran. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran sangat penting untuk kelangsungan pembelajaran yang menyenangkan. Salah satu cara yang dapat

dilakukan adalah dengan pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Dapat diketahui bahwa di SMK Harapan Kartasura telah tersedia berbagai sarana penunjang pembelajaran, diantaranya LCD, Projector, laptop, dan jaringan internet atau *wifi*. Fasilitas-fasilitas yang telah disediakan oleh sekolah tersebut, ternyata belum banyak dimanfaatkan guru dan siswa secara maksimal. Sehingga kebermanfaatan dari berbagai sarana tersebut belum sepenuhnya dirasakan oleh guru dan siswa.

Selain dari segi sarana dan prasarana, penulis juga melakukan wawancara terhadap guru pengampu mata pelajaran Kewirausahaan. Dari hasil wawancara tersebut, penulis memperoleh informasi bahwa siswa cenderung pasif, malas, dan kurang mendengarkan apa yang disampaikan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Di zaman yang serba modern ini seiring perkembangan teknologi, perkembangan software pun juga tidak ketinggalan. Salah satu software yang paling banyak digunakan yaitu *Videoscribe Sparkol*. *Videoscribe Sparkol* adalah sebuah program aplikasi pembuat video berupa tulisan, gambar, dan suara yang telah banyak digunakan oleh para desainer untuk menghasilkan desain yang menarik. diantara program-program video pembelajaran, program *videoscribe Sparkol* merupakan program yang paling fleksibel yang digunakan untuk membuat video pembelajaran sehingga banyak yang menggunakan program tersebut.

Pada penelitian ini pengembangan media pembelajaran yang dimaksud yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis *software Videoscribe* yang dikembangkan oleh *Sparkol* (salah satu perusahaan di Inggris) yang berupa *whiteboard Animation*. *Whiteboard Animation* sendiri merupakan media komunikasi yang dibuat oleh pengirim kepada penerima tanda melalui simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat disertai gambar, dan *audiovisual*, yang akan membantu mempermudah penerima tanda memahami apa yang hendak disampaikan pengirim.

Sesuai dengan mata pelajaran Kewirausahaan yang mengharuskan siswa untuk banyak membaca yang terkadang justru membuat siswa merasa bosan dan mengantuk. Maka dengan adanya *software videoscribe Sparkol* dapat mengatasi permasalahan tersebut dan diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru untuk meningkatkan efektivitas belajar siswa. Disisi lain dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

Dengan demikian dilakukan pemilihan media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kewirausahaan kelas X materi peluang usaha kendaraan ringan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran dan inovasi media belajar siswa. Tingkat kelayakan ditentukan dari penilaian dari observasi dan wawancara mengenai media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* di kelas X SMK Harapan Kartasura.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian tentang data yang akan dikumpulkan dan dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, skema dan gambar yang bertujuan mendapatkan informasi selengkap mungkin mengenai data yang diinginkan. Lexy J. Moeleng (2009) penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Penelitian deskriptif adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena-fenomena maupun rekayasa manusia.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data, setelah berlangsung dan setelah selesai. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah analisis interaktif, terdapat 4 komponen analisis yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data/ kepercayaan data dalam penelitian menggunakan teknik triangulasi dengan sumber. Menurut Moleong, (2010: 330). Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan

mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, adalah media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran yang sesuai digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu media yang mampu menarik perhatian siswa untuk memperhatikan apa yang disampaikan dan memuat materi, contoh, dan gambar yang membantu siswa memahami maksud tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai jika semua komponen pembelajaran saling memberikan peran. Termasuk dalam hal ini peranan media. Manfaat media pembelajaran yang baik adalah mampu meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan berpusat pada siswa. Setelah dilakukan observasi di kelas X SMK Harapan Kartasura. Dapat diketahui bahwa media pembelajaran yang mampu meningkatkan antusias belajar siswa salah satunya adalah dengan media pembelajaran berbasis teknologi, yakni melalui aplikasi *Videoscribe Sparkol*.

Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* dilakukan kepada kelas X TKR di SMK Harapan Kartasura dengan 24 siswa. Responden atau subjek penelitian akan memberikan penilaian mengenai kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* dalam proses kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura melalui observasi, pengumpulan data wawancara, dan penilaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran baik sebelum maupun setelah penelitian diperoleh kesimpulan bahwa media ini berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sebagaimana diketahui rerata keaktifan belajar sebelum penelitian hanya sebesar 34,72%, sedangkan setelah penelitian

pengaplikasian media rata-rata keaktifannya menjadi sebesar 80,56%. Melalui hasil wawancara yang dilakukan pada dua guru dapat diketahui bahwa respon positif muncul dari hasil jawaban wawancara tersebut. Melalui data penilaian hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan materi peluang usaha kendaraan ringan dapat diketahui bahwa adanya peningkatan baik dilihat dari ketercapaian KKM maupun rerata hasil belajar siswa. Ketercapaian KKM sebelum penelitian sebesar 33,33%, sedangkan setelah penelitian meningkat menjadi 87,50%. Ditinjau dari rerata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang semula 74,38, setelah penelitian mengalami peningkatan menjadi 84,54%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* dapat digunakan dan berdampak positif pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ada beberapa kendala dalam penggunaan media *videoscribe sparkol* ini. Kendala tersebut ada pada perhatian siswa, pembuatan dan pengoperasian media. Berbagai kendala ini sebenarnya dapat diatasi dengan berbagai persiapan yang lebih matang, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

3.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran baik sebelum maupun setelah penelitian diperoleh kesimpulan bahwa media ini berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sebagaimana diketahui rerata keaktifan belajar sebelum penelitian hanya sebesar 34,72%, sedangkan setelah penelitian pengaplikasian media rata-rata keaktifannya menjadi sebesar 80,56%. Melalui hasil wawancara yang dilakukan pada dua guru dapat diketahui bahwa respon positif muncul dari hasil jawaban wawancara tersebut. Melalui data penilaian hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan materi peluang usaha kendaraan ringan dapat diketahui bahwa adanya peningkatan baik dilihat dari ketercapaian KKM maupun rerata hasil belajar siswa. Ketercapaian KKM sebelum penelitian sebesar 33,33%, sedangkan setelah penelitian meningkat menjadi 87,50%. Ditinjau dari rerata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang semula 74,38, setelah penelitian mengalami peningkatan menjadi 84,54%. Sehingga dapat

ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* dapat digunakan dan berdampak positif pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ada beberapa kendala dalam penggunaan media *videoscribe sparkol* ini. Kendala tersebut ada pada perhatian siswa, pembuatan dan pengoperasian media. Pada perhatian siswa, bahwa beberapa siswa justru asyik mengamati sajian tampilan pada media *videoscribe sparkol*, bukan pada materi yang akan jadi bahan pembelajaran. Pada pembuatan, hal ini dikarenakan media ini merupakan media baru dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura, sehingga perlu mempelajari agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa. Dari segi pengoperasian, kendalanya yaitu media ini akan ditampilkan jika dihubungkan dengan laptop dan proyektor. Hal ini berarti media ini sangat bergantung arus listrik. Untuk itu perlu perencanaan dan persiapan media lain untuk mengantisipasi jika media ini tidak dapat digunakan dalam pembelajaran.

Hasil ini juga diperkuat penelitian yang dilakukan M. Linur Huda (2014) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Karikatur Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 MAN Malang 1”. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini, yaitu media pembelajaran karikatur berbasis *Videoscribe Sparkol* memiliki kelayakan tinggi. Hal tersebut dilihat dari hasil validasi ahli terhadap media yang dikembangkan. Ahli materi memberikan nilai sebesar 70% (valid dan tidak memerlukan revisi) dan ahli media memberikan nilai sebesar 96% (valid dan tidak memerlukan revisi). Hasil angket minat sebelum dan sesudah uji coba menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Rata- rata minat belajar siswa sebelum uji coba adalah 48,88 dan sesudah uji coba adalah 52,92 atau dapat disimpulkan bahwa peningkatan minat belajar siswa sebesar 10,03.

Penelitian ini dilakukan oleh Dyah Ayu Wulandari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Sparkol Videoscribe* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII

di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016". Hasil penelitian Skor validasi yang 118 diperoleh dari ahli media adalah 72,5% dilihat dari mutu teknis yang dimiliki media, dan 75,9% dilihat dari aspek media. Sedangkan skor yang diperoleh dari ahli materi adalah 86,1% dilihat dari aspek media, dan 87,5% dilihat dari kesesuaian isi materi. Berdasarkan uraian tersebut maka media termasuk dalam kategori baik menurut ahli media, dan termasuk dalam kategori sangat baik menurut ahli materi. Penggunaan media pembelajaran menggunakan *Sparkol videoscribe* berhasil meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket minat belajar yang diberikan kepada siswa dan guru. Minat belajar siswa terbukti mengalami peningkatan dengan nilai *ngain* sebesar 0,74 dimana jika dimasukkan ke dalam kategori faktor *gain* tergolong tinggi. Sedangkan menurut pengakuan guru, minat belajar siswa mengalami peningkatan dengan nilai *n- gain* sebesar 0,76 angka tersebut juga tergolong kedalam kategori tinggi.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan: Hasil penelitian media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura melalui observasi, pengumpulan data wawancara, dan penilaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi terhadap proses pembelajaran baik sebelum maupun setelah penelitian diperoleh kesimpulan bahwa media ini berpengaruh terhadap keaktifan siswa dalam pembelajaran. Sebagaimana diketahui rerata keaktifan belajar sebelum penelitian hanya sebesar 34,72%, sedangkan setelah penelitian pengaplikasian media rata-rata keaktifannya menjadi sebesar 80,56%. Melalui hasil wawancara yang dilakukan pada dua guru dapat diketahui bahwa respon positif muncul dari hasil jawaban wawancara tersebut. Melalui data penilaian hasil belajar siswa mata pelajaran kewirausahaan materi peluang usaha kendaraan ringan dapat diketahui bahwa adanya peningkatan baik dilihat dari ketercapaian KKM maupun rerata hasil belajar siswa. Ketercapaian KKM sebelum penelitian sebesar 33,33%, sedangkan setelah penelitian meningkat menjadi 87,50%.

Ditinjau dari rerata hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang semula 74,38, setelah penelitian mengalami peningkatan menjadi 84,54%. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi *Videoscribe Sparkol* dapat digunakan dan berdampak positif pada mata pelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan ada beberapa kendala dalam penggunaan media *videoscribe sparkol* ini. Kendala tersebut ada pada perhatian siswa, pembuatan dan pengoperasian media. Pada perhatian siswa, data ini diperoleh pada saat observasi dilakukan peneliti. Diperoleh hasil, bahwa beberapa siswa justru asyik mengamati sajian tampilan pada media *videoscribe sparkol*, bukan pada materi yang akan jadi bahan pembelajaran. Pada pembuatan, hal ini dikarenakan media ini merupakan media baru dalam pembelajaran kewirausahaan di SMK Harapan Kartasura, sehingga perlu mempelajari agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik siswa. Tentunya hal ini disesuaikan antara sajian materi dengan tampilan pendukung. Jika keduanya tidak berkesinambungan justru media ini bukan akan menjadi media penyampai materi namun justru hanya tontonan semata. Tampilan pendukung yang disesuaikan ini meliputi, animasi, audio, dan visual yang menarik. Dari segi pengoperasian, kendalanya yaitu media ini akan ditampilkan jika dihubungkan dengan laptop dan proyektor. Hal ini berarti media ini sangat bergantung arus listrik. Untuk itu perlu perencanaan dan persiapan media lain untuk mengantisipasi jika media ini tidak dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Bernard Renaldy Suteja, Jimmy Anthony Sarapung & Wilfridus Bambang Triadi Hanjaya. (2008). *"Memasuki Dunia Learning"*. Bandung: Informatika.
- Huda, M. Linur. (2014). "Pengembangan Media Pembelajaran Karikatur Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI IPS 2 MAN Malang 1". *Skripsi* Universitas Negeri Malang
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset. Bandung.

- Siddiq, Djauhar M, Isniatun, Munawaroh, dan Sungkono. (2008). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Jakarta: Depdiknas.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D*. Bandung. CV. Alfabeta
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UNNES Press.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana
- Wulandari, Dyah Ayu. (2016). "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Cahaya Kelas VIII di SMP Negeri 01 Kerjo Tahun Ajaran 2015/2016". *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang